

DAS ANDOR JUNIOR FAN-ERWEITERUNGS-PAKET



11 Bonus-Heldentafeln

auch als Überleger für die originalen Heldentafeln nutzbar



9 neue Aufgaben

beliebig miteinander und mit den offiziellen Aufgaben kombinierbar

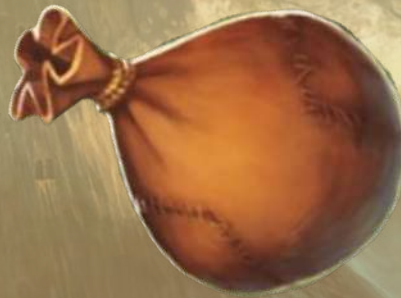


1 neuer Endgegner

lockt Tarok zum Alten Wehrturm und bekämpft ihn!

Der Bewahrer Arbon / Die Bewahrerin Talvora

Diese Bewahrer haben einige fiese Tricks aus den Schwarzen Archiven gelernt! Bekämpfen sie einen Gor, so können sie diesem vor ihrem Würfeln ein Bein stellen. Der Gor wird dann hingelegt. Hingelegte Gors sind schon ab einem Schwertsymbol weniger vertrieben, aber der Drache geht für sie kein Wolkenfeld zurück. In der Nacht werden übrige hingelegte Gors wieder aufgestellt (und laufen wie üblich weiter).



Die Heldentafel und Heldenfiguren von Arbon und Talvora findet ihr in der Erweiterung "Neue Helden".

Die Hüterin Kheela / Der Hüter Kheelan

Schon seit vielen Generationen begleitet Vara der Wassergeist die Hüter der Flusslande von Andor. Stellt den Wassergeist zu Beginn des Spiels auf die Burg. Nur die Hüter können den Wassergeist als Aktion bewegen, pro Sonnenscheibe jeweils bis zu vier Felder weit, aber nicht über den Fluss (ausser über die Brücke). Helden, die mit dem Wassergeist auf demselben Feld stehen, dürfen Earas grossen lilanen Würfel anstelle ihrer eigenen Würfel werfen und dessen leere Seiten als weitere Fackeln werten.



Die Heldentafel und Heldenfiguren der Hüter, sowie die Figur "Wassergeist", findet ihr in der Erweiterung "Neue Helden".

Warum Vara der Wassergeist wohl nicht über den Fluss läuft? Findet ihre Hintergrundgeschichte auf der Andor-Homepage:

<https://legenden-von-andor.de/storytexte/>

Die Dunkle Magierin Eara / Der Dunkle Magier Liphardus

Die Dunkle Magie erlaubt den Zauberern, unnatürliche Dinge zu vollbringen. Wann immer der Drachenwürfel gewürfelt wird, dürfen die Dunklen Magier ihn auf die gegenüberliegende Seite drehen. Die Dunklen Magier würfeln nur mit einem grünen Würfel, dessen Schwertsymbole zählen für sie allerdings als Blitze.

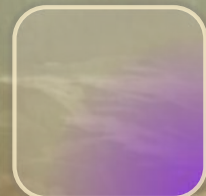


Die Heldentafel und Heldenfiguren der Dunklen Magier findet ihr auf der Andor-Homepage zum kostenlosen Download:

<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-die-dunkle-eara/>

Kirr, der Zauberer der Zeit

Kirr ist einer der drei mächtigsten Zauberer des Eisernen Turms von Hadria. Würfelt Kirr und sind unter der dafür abgegebenen Sonnenscheibe Symbole aufgedruckt, so zählt ein von Kirr gewürfelter Blitz nur als Schwert, dafür darf Kirr so handeln, als hätte er Schwertplättchen/Fackelplättchen entsprechend der aufgedruckten Symbole abgegeben. Die Schwertplättchen zählen nur für die Dauer dieser Stunde. Kirr darf Sonnenscheiben in beliebiger Reihenfolge abgeben, muss sich aber jeweils vor dem Würfeln für eine Scheibe entscheiden.

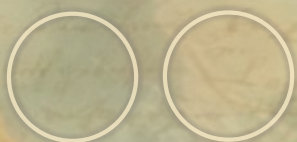


Die Heldenfigur von Kirr findet ihr in der grossen Erweiterung "Die Reise in den Norden". Die Heldentafel von Kirr findet ihr auf der Andor-Homepage zum kostenlosen Download am Ende der Bonus-Legende "Die Rückkehr der Schwarzen Kogge":

<https://legenden-von-andor.de/bonus-legende-die-rueckkehr-der-schwarzen-kogge/>

Der Wolfskrieger Orfen / Die Wolfskriegerin Marfa

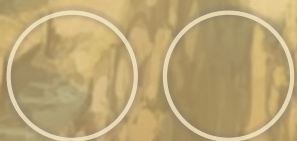
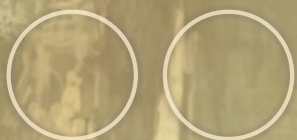
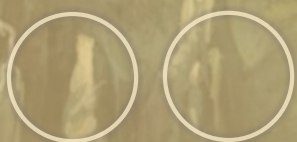
Die Wolfskrieger kennen das Gebirge wie ihre Westentasche und wissen diesen Vorteil auszunutzen. Im Kampf auf einem nummerierten Berg-Feld dürfen sie alle ihre Würfel ohne Symbol auf Schwert-Seiten drehen.



Die Heldentafel und Heldenfiguren der Wolfskrieger findet ihr in der Erweiterung "Bonus-Box" oder auf der offiziellen Andor-Homepage zum Gratis-Download:
<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-orfen-der-wolfskrieger/>

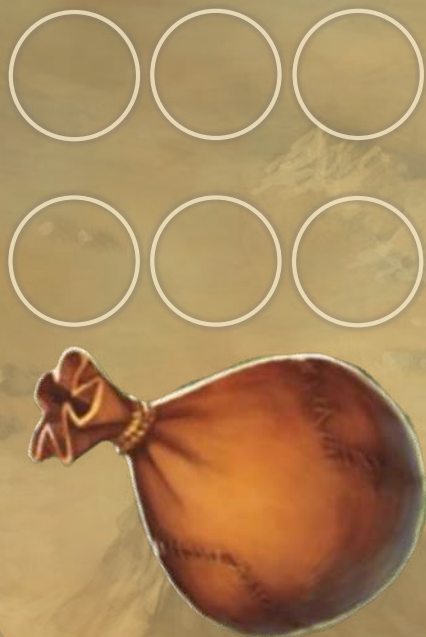
Der Tarus Bragor / Die Tare Rhega

Im Sturmtal, der Heimat der Taren, gibt es nicht ohne Grund das Sprichwort "Ein Schluck Wasser bringt dir Stärke". Taren erhalten beim Trinken aus einem Brunnen jeweils eine schwarze Stärkescheibe (zusätzlich zu den gelben Sonnenscheiben). Im Kampf können sie schwarze Stärkescheiben wie Schwertplättchen einsetzen. Eingesetzte Stärkescheiben kommen aus dem Spiel und können nicht wiedergewonnen werden.

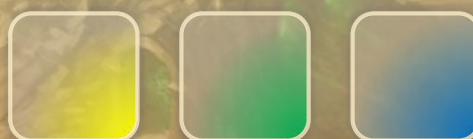


Die Heldentafel und Heldenfiguren der Taren, sowie vier schwarze Holzscheiben für die Fähigkeit der Taren, findet ihr in der Erweiterung "Neue Helden".

Der Beschwörerin Darh / Der Beschwörer Darhen

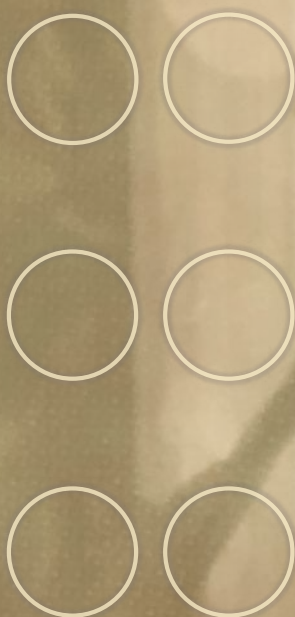


Die Beschwörer haben im finsternen Reich Krahd gelernt, einen Golem zu beschwören. Ist der Golem nicht im Spiel und vertreiben die Beschwörer einen Gor, so dürfen sie danach den Drachenwürfel werfen (der Drache bewegt sich dabei nicht) und den vertriebenen Gor gemeinsam mit dem Golem auf Feld 1 + Würfelergebnis stellen. Nur die Beschwörer können den Golem als Aktion bewegen, pro Sonnenscheibe jeweils bis zu vier Felder weit. Steht der Golem auf dem Feld eines Gors, ist dieser schon ab einem einzigen Schwertsymbol vertrieben. Der Golem wird jeweils in der zweiten Nacht nach seinem Einwürfeln vom Spielplan genommen.

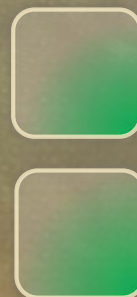


Die Heldentafel und Heldenfiguren der Beschwörer, sowie die Figur "Golem" und ein Golem-Symbol, findet ihr in der Erweiterung "Dunkle Helden". Mit dem Golem-Symbol könnt ihr markieren, wann der Golem vom Spielplan genommen wird: Legt bei der Beschwörung das Golem-Symbol zum Nachtmarker. In der ersten Nacht entfernt ihr dann das Golem-Symbol vom Nachtmarker und in der zweiten Nacht entfernt ihr den Golem vom Spielplan.

Der Hautwandler Drukil / Die Hautwandlerin Drukia



Die Hautwandler haben zwei Figuren: Eine menschliche und eine Bärengestalt. Sie beginnen das Spiel als Mensch und mit 2 Würfeln. Stehen sie in der Nacht auf einem Waldfeld (inkl. Baum der Lieder), verwandeln sie sich in die jeweils andere Gestalt. In Bärengestalt können sie keine Gegenstände tragen, haben dafür aber 3 statt 2 Würfel! Ausserdem können Bären keine Nebelplättchen aktivieren, stattdessen schauen sie sich das entsprechende Plättchen nur an und decken es dann wieder zu.



Die Heldentafel, Heldenfiguren und die Bärenfigur der Hautwandler findet ihr in der Erweiterung "Dunkle Helden".

Der Halbskral Forn / Die Halbskralin Forr

Von der Kräutерhexe Reka ausgebildet, setzen sich die Halbskrale im Schatten für das Gute ein. Sie können die Strecke zwischen zwei nummerierten Feldern entlang der Gor-Trampelpfade für nur eine Sonnenscheibe zurücklegen (in beide Richtungen, aber nicht über den Fluss). Gors halten die Halbskrale für einen der ihren und überspringen ihr Feld, als würde dort bereits ein Gor stehen.



Die Heldentafel und Heldenfiguren der Halbskrale findet ihr in der Erweiterung "Dunkle Helden".

Der Seher Leander / Die Seherin Leane

Die blinden Seher kennen ihre Würfelwerte bereits im Voraus! Sie würfeln zu Beginn des Spiels mit allen vier Würfeln und verteilen diese nach Belieben auf ihrer Würfelleiste (wenn sie wollen, dürfen sie 1 Würfel stattdessen auf den Beutesack legen). Wenn Seher würfeln würden (z.B. im Kampf), nutzen sie stattdessen den obersten Würfel ihrer Würfelleiste. Der Würfel kommt dann auf das Spielfeld (z.B. Schwerer im Kampf) oder auf den Beutesack. Erhalten die Seher Würfel vom Spielfeld zurück (z.B. weil ein Gor vertrieben wurde), so kommen diese Würfel auch auf den Beutesack. Ist die Würfelleiste leer, so werden alle Würfel vom Beutesack neu gewürfelt und nach Belieben auf die Würfelleiste verteilt (wenn sie wollen, dürfen sie 1 Würfel stattdessen auf den Beutesack legen). Wenn der oberste Würfel der Würfelleiste kein Symbol zeigt, können die Seher als Aktion eine Sonnenscheibe abgeben, um diesen obersten Würfel auf den Beutesack zu legen und ein beliebiges verdecktes Nebelplättchen anzuschauen.



Die Heldentafel und Heldenfiguren der Seher findet ihr in der Erweiterung "Dunkle Helden".

Die Wassermagierin Jarid / Der Wassermagier Jarim

Die Wassermagier stammen von der fernen Insel Danwar und sind in der Lage, durch das Wasser zu reisen. Sie können ihre Figur von einem vollen Brunnen zu einem anderen vollen Brunnen teleportieren, indem sie beide Brunnen leeren und die 6 Sonnenscheiben beider Brunnen auf die Heldengruppe verteilen. Gegenstände oder andere Figuren können die Wassermagier dabei nicht mitnehmen.



Die Heldentafel und Heldenfiguren der Wassermagier findet ihr auf der Andor-Homepage zum kostenlosen Download:

<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-jarim-jarid/>

Die Runensteine

„Ein paar gerissene Gors versuchen, die Magie der Runensteine für sich zu nutzen. Nehmt sie ihnen ab, bevor sie irgendwelchen Unsinn damit anstellen.“



Die ersten sechs Male, wenn ein Gor aufgestellt wird (inkl. der Startgors), wird ein **verdeckter Runenstein** zu ihm gelegt. Die Gors bewegen die Runensteine in der Nacht mit sich mit. Die Runensteine können erst aufgedeckt und aufgenommen werden, wenn der entsprechende Gor vertreiben wurde. Ab dann können sie wie gewöhnliche Gegenstände aufgenommen/ abgelegt/getauscht werden. Diese Aufgabe ist bestanden, sobald ein Held **drei verschiedenfarbige Runensteine** trägt.



Die Bauern

„Die Bauern fürchten sich vor den herumstreunenden Gors. Begleitet sie zur schützenden Rietburg.“



Legt bei zwei Helden je einen Bauern auf die **Felder 3 und 4**, bei drei Helden auf die **Felder 2, 3 und 4** und bei vier Helden auf die **Felder 1, 2, 3 und zum Händler**.

Bringt **alle Bauern zur Rietburg**. Jeder Held kann höchstens einen Bauern auf einmal mit sich mitbewegen. Bauern können Felder mit Nebel überqueren und dort auch problemlos stehen bleiben. Sie können allerdings Felder mit Gors nicht überqueren und diese Aufgabe ist gescheitert, wenn ein Gor und ein Bauer auf demselben Feld stehen.



Der Schlaftrunk

„Garz hat von einem neuartigen Schlaftrunk erzählt. Er möchte wissen, wie er wirkt. Ihr sollt den Trank an einem Gor ausprobieren – nachdem ihr Garz natürlich angemessen dafür bezahlt habt.“



Findet **2 Gold** im Nebel und kauft damit beim **Händler** den Schlaftrunk. Setzt ihr im Kampf gegen einen Gor **mindestens ein Schwert (oder einen Blitz)** ein, so könnt ihr den Schlaftrunk **abgeben**, damit der Gor sofort in der Vorrat zurückkommt. Der Drache läuft kein Feld zurück. Diese Aufgabe ist bestanden, sobald der Schlaftrunk abgegeben wurde.



Varkur, der Dunkle Magier

„Prinz Thorald ist von seinem Ausritt zurückgekommen und hat das Versteck von Varkur entdeckt. Vertreibt ihn, ehe er weiteres Unheil anrichten kann.“



Würfelt 1x mit dem Drachenwürfel und stellt Varkur auf das **entsprechende Höhlenfeld**. Auf Varkurs Feld können Helden wie bei Gors würfeln und einen Würfel mit einem Schwert (oder einem Blitz) oder ein Schwert-Plättchen ablegen. In der Nacht oder sobald Varkur vertrieben wurde, kommen die Würfel wieder zu ihren Besitzern zurück. Varkur ist vertrieben und diese Aufgabe ist bestanden, wenn von jedem Helden ein Würfel oder ein Schwert-Plättchen bei Varkur liegt.



Die sechs Runenstein-Plättchen, die vier Bauernplättchen, den Gegenstand Schlaftrunk („Gift“) sowie die Figur „Varkur“ findet ihr alle im Grundspiel „Die Legenden von Andor“.

Das Wolfsrudel

„Die Wolfe suchen ihre Jungen und sind über das Land verstreut. Beruhigt sie und vereint das Rudel wieder.“

Die **ersten drei Mal**, wenn ein **Holz im Nebel** gefunden wird, wird ein Wolf auf einem Gebirgsfeld aufgestellt (zuerst 2, dann 3, dann 5). Sobald ein Holz auf einem Feld mit einem Wolf liegt, kann der jeweilige Wolf gezähmt werden. Dafür wird wie im Kampf gegen Gors gewürfelt, allerdings müssen **Würfelseiten ohne Symbole** abgelegt werden. Die leeren Würfelseiten vom grossen lilanen Würfel zählen doppelt. Sobald **zwei leere Würfelseiten (oder eine grosse lilane)** vor einem Wolf liegen, kommt das Holz aus dem Spiel und der **Wolf wurde gezähmt**. Fortan kann er von den Helden mitbewegt werden. Die Aufgabe ist bestanden, wenn alle Wolfe gezähmt und zu Mart gebracht wurden.



Der Fluggor

„Ein gemeiner Fluggor hat sein Nest in der Mine aufgeschlagen und bringt Unruhe unter die Gors. Kümmert euch um dieses Problem.“

Stellt den Fluggor jetzt auf **Feld 8**. Jedes Mal, wenn der **Drachwürfel gewürfelt** wird (z.B. in der Nacht, bei Nebelplättchen oder wenn ein Gor die Burg erreicht), wird der Fluggor auf das **entsprechende Feld** gestellt. In der Nacht (nach dem Erscheinen der Gors) **tauscht der Fluggor seine Position mit dem Gor von Feld 8**. Sollten dadurch zwei Gors auf einem Feld stehen, wird einer entlang der Trampelpfade weiterbewegt. Auch wenn nach dem Erscheinen der Gors kein Gor auf Feld 8 steht, fliegt der Fluggor dorthin. Der Fluggor kann mit Gors auf demselben Feld stehen und kann wie ein Gor bekämpft und vertrieben werden. Dann läuft der Drache ein Wolkenfeld zurück und diese **Aufgabe ist bestanden**.



Die Arbaks

„Die Geister des Waldes, die Arbaks, wurden von fiesen Gors aufgeschreckt. Sie lassen sich nur vom Dufte der Rietgrasblüten besänftigen.“

Legt **1 Rietgrasblüte zu jedem Brunnenfeld**. Diese können wie gewöhnliche Gegenstände aufgenommen/abgelegt/getauscht werden. Stellt Arbaks auf die **Waldfelder 1, 4 und 6**. Die Waldfelder mit den Arbaks können nur von einem Helden betreten werden, der eine Rietgrasblüte trägt. Daraufhin ist der Arbak **besänftigt** und die Rietgrasblüte sowie der Arbak kommen aus dem Spiel. Die Aufgabe ist bestanden, wenn alle Arbaks besänftigt wurden.



Die Tulgori

„Reisende aus dem fernen Lande Tulgor sind nach Andor gekommen um es zu kartographieren. Zeigt ihnen die schönsten Orte des Landes!“

Stellt die Tulgori jetzt auf die **Höhle 1**. Die Tulgori können von Helden mitbewegt werden. Bringt sie in beliebiger Reihenfolge **zur Rietburg, zum Alten Wehrturm, zum Baum der Lieder und zu Mart dem Brückenwächter**. Nach Erreichen eines Ziels können sie für den Rest des Tages nicht mehr bewegt werden. Die Tulgori können Felder mit Nebelplättchen oder Gors problemlos überqueren und auch dort stehen bleiben.



Die drei Figuren „Wölfe“ findet ihr in der Erweiterung „Der Sternenschild“. Eine Figur „Fluggor“ findet ihr in der Erweiterung „Die Bonus-Box“. Drei Figuren „Arbak“ und drei Plättchen „Rietgrasblüte“, die Figur „Tulgori“ und vier Plättchen „Kartographiemarker“ zum Markieren der von der Tulgori noch nicht besuchten Orten findet ihr in der Erweiterung „Verschollene Legenden – Alte Geister“.

Der Trunkene Troll

„Der Trunkene Troll hat zu viel vergorenen Traubensaft getrunken und ist nun von tierischen Kopfschmerzen geplagt. Bringt ihn zu den Brunnen um ihn zu erfrischen. Doch passt auf: Er hat den Orientierungssinn eines kaputten hadrischen Kompass.“



Würfelt mit einem Drachenwürfel und stellt den Trunkenen Troll auf **Feld 2 + Würfelergebnis**. Der Trunkene Troll kann von den Helden mitbewegt werden. Bringt ihn zu den drei Brunnen und lasst ihn **jeden Brunnen 1x leeren** (der Held erhält dann keine Sonnenscheiben). Danach kommt der Trunkene Troll aus dem Spiel und die Aufgabe ist bestanden. Doch Vorsicht! Bis dahin wird der Trunkene Troll **jede Nacht direkt nach der Drachenbewegung auf Feld 2 + Würfelergebnis** versetzt. Steht dort ein Gor, bewegt dieser sich auf das nächste gor-freie Feld entlang der Trampelpfade. Der Trunkene Troll wird zudem von Gors übersprungen.



Die Figur „Trunkener Troll“ findet ihr in der Erweiterung „Neue Helden“. Zum Markieren der vom Troll geleerten Brunnen könnt ihr z.B. Trinkschläuche aus dem Grundspiel „Die Legenden von Andor“ oder Humpen aus der Erweiterung „Die Bonus-Box“ verwenden.

Die folgenden drei Karten zum neuen Endgegner Tarok ersetzen die originale Start- und Schlusskarte.

ANDOR JUNIOR

Startkarte

Das Abenteuer beginnt, sobald ihr diese Karte umdreht!

Tarok, der böse Drache, ist auf dem Weg zur Rietburg. Er kann das Geheul der spielenden Wolfswelpen nicht ertragen. Das ist eure Chance, den Drachen zu vertreiben! Sucht einen Welpen in der Mine und bringt ihn zum alten Wehrturm. Sein Geheul wird Tarok anlocken und ihr könnt ihn dann bekämpfen.

Doch bevor die Helden in die Minen aufbrechen können, gibt es noch einiges zu tun. Mart, der alte Brückenwächter, wird die Brücke erst freigeben, wenn ihr seine Aufgaben bewältigt habt.

Erledigt **zuerst die Aufgaben** des Brückenwächters. Macht euch dann auf den Weg in die Minen und **findet ein Wolfsjunges** (in diesem Spiel müsst ihr **nicht** alle drei Wolfsjungen finden). Bringt das Wolfsjunge **zum Alten Wehrturm** (ihr könnt es auf den Beutesack legen und so transportieren) und stellt euch dann dem **Drachenkampf!**

Drachenkampf – Regeln

Sobald ein Wolfsjunges in den Minen gefunden und beim Alten Wehrturm (dem Wachturm, wo man Leuchtfener entzünden kann) abgelegt wurde, wird der **Drache auf den Alten Wehrturm** gestellt. Nehmt dann alle **Minenplättchen** vom Spielplan (auch das Wolfsjunge), mischt sie und bildet einen **verdeckten Stapel** aus bei **2 Helden 4** **Minenplättchen**, bei **3 Spielern 7** **Minenplättchen** und bei **4 Spielern 10** **Minenplättchen**.

Von da an habt ihr **nur noch den Rest des Tages** Zeit, um den Drachen zu besiegen. Schafft ihr das bis Tagesende nicht, fliegt der Drache in der Nacht zur Rietburg und das Spiel ist leider verloren.

Sollte ein Nebelplättchen mit dem Drachensymbol aktiviert werden, während der Drache beim Alten Wehrturm steht, geschieht nichts.

Auf der Rückseite dieser Karte erfahrt ihr, wie der Kampf gegen den Drachen genau abläuft.

Ein Held, der auf dem Alten Wehrturm steht, kann den Drachen angreifen. Dann würfelt er mit **allen** ihm zur Verfügung stehenden Würfeln. Wie beim Kampf gegen einen Gor kostet ihn das jeweils eine Sonnenscheibe.

Schwerter können dem Drachen nichts anhaben, nur mit Fackeln könnt ihr ihn verschrecken! Anders als im Kampf gegen einen Gor werden **keine Würfel auf das Feld des Drachen abgelegt**. Stattdessen zeigt der Stapel mit den **Minenplättchen** an, wie nahe ihr dem Sieg steht.

Für jedes **gewürfelte Fackel-Symbol** oder **eingesetzte Fackel-Plättchen** darf der Held jeweils das **oberste** **Minenplättchen** des **Stapels aufdecken** (sofern es verdeckt ist). Zeigt das **Minenplättchen** ein **Wolfsjunges** oder einen **Falken**, so wird dieses **direkt entfernt**. Zeigt das **Minenplättchen** einen **Drachen** oder **Irok** den **Riesenkragen**, so bleibt das **Plättchen offen** auf dem **Stapel** liegen und kann nur durch den Einsatz einer weiteren Fackel entfernt werden (das darf in derselben Kampfunde oder in einer späteren geschehen).

Habt ihr alle **Minenplättchen** vom **Stapel entfernt**, so wurde der **Drache erfolgreich vertrieben!**

Schlusskarte

Ihr wisst nun, was eure Aufgaben sind. Viel Erfolg, ihr Helden!

Dreht diese Karte sofort um, wenn der **Drache die Rietburg erreicht** hat oder ihr den **Drachen vertrieben** habt!



Oh weh! Der Drache hat die Rietburg erreicht!

Die Rietburg brennt! Sofort kehren die Helden dorthin zurück. Die nächsten Tage werden sie mit den Löscharbeiten alle Hände voll zu tun haben. Mit einem triumphierenden Brüllen verschwindet Tarok in den Wolken.

Dieses Mal war der Drache euch leider überlegen. Wollt ihr es gleich nochmal versuchen?



Geschafft! Ihr habt den Drachen vertrieben!

Diese Lektion wird er so bald nicht wieder vergessen!

Die Menschen Andors sind glücklich und König Brandur gibt Euch zu Ehren ein großes Fest. Hoch leben die Helden!

Und der Drache? Der macht sich für heute davon. Doch verborgen hinter dunklen Wolken lauert er und wartet auf eine neue Chance.

